CARTES À PARLER

inspirées du livre de lecture scolaire

LA BELLE HISTOIRE DE LEUK-LE-LIÈVRE

de Léopold S. Senghor et Abdoulaye Sadji



Livret pédagogique

Idée et conception

Michel Boiron

Jean-René Bourrel

Organisation Internationale de la Francophonie

Avec le soutien du

Ministère des Affaires étrangères et européennes (Dgcid) et du CAVILAM



Éditions SÉPIA

6, av. du Gouverneur-Général-Binger • 94100 Saint-Maur-des-Fossés

Tél. : 01 43 97 22 14 • Fax : 01 43 97 32 62

www.editions-sepia.com • sepia@editions-sepia.com



Auteurs :

Isabelle Barrière, Michel Boiron, Thomas Sorin

Centre d'Approches Vivantes des Langues et des Médias (CAVILAM)

Jean-René Bourrel

Organisation Internationale de la Francophonie (OIF)

Maquette et mise en page :

Véronique Seillan

ISBN 978-2-84280-145-8

Sommaire

Présentation 5
La peinture sous verre au Sénégal 7
L. S. Senghor et A. Sadji 9
Autres contes dont Leuk est le héros 11
Les personnages 12
Les CARTES À PARLER, mode d'emploi 13
Propositions d'activités avec toutes les cartes 15
Propositions d'activités avec des cartes isolées 20
Cartes d'identité des animaux 31



Présentation

Au début des années 1950, L. S. Senghor s'associe à l'écrivain sénégalais Abdoulaye Sadji pour mettre au point un livre de classe qui permettrait aux petits Africains d'apprendre à lire et d'acquérir les rudiments de la langue française en puisant dans le « trésor » des contes de leurs pays. Il s'agit donc de concilier la nécessité d'apprendre le français, langue imposée par la colonisation mais aussi alors langue d'accès à l'éducation, et le respect de l'imaginaire collectif négro-africain.

La Belle Histoire de Leuk-le-lièvre n'est plus seulement aujourd'hui un livre de lecture pour la classe mais également un texte narratif d'une grande richesse poétique. Composée en effet d'une succession de récits initiatiques mêlant intimement éducation, réflexion morale et contes populaires, elle révèle finalement la double intention de ses auteurs, tous deux enseignants et militants de la Négritude : faire découvrir la puissante originalité des cultures et traditions africaines et partager la passion de la langue française.

Ces CARTES À PARLER, inspirées de ce livre de lecture scolaire, rejoignent ce double objectif : être un outil d'étude ludique et motivant du français et constituer une passerelle originale entre les cultures.

Prioritairement destiné aux enfants et adolescents, ce coffret séduira également les adultes. Les 32 cartes reproduisent des fixés sous verre d'artistes africains, principalement sénégalais, qui racontent en images les aventures de Leuk-le-lièvre en faisant appel à la fois à la représentation de la vie quotidienne locale et à l'imaginaire ouest-africain.

Vous trouverez dans ce livret de très nombreuses idées créatives et récréatives pour jouer avec ces CARTES À PARLER ou pour les faire entrer dans l'univers de vos ateliers d'animation ou de vos classes.

Bonne découverte !

Michel Boiron (CAVILAM), Jean-René Bourrel (OIF)


No 52
LÔ.BA
006

La peinture sous verre au Sénégal

Les mots sont souvent signes extérieurs de richesse. Ou de succès. C'est ainsi qu'en retenant les termes de « fixé », de « peinture sous verre » et leurs dérivés wolofisés de « souwères » et d'artistes « souwereurs », les lexiques du français au Sénégal ont consacré l'éclatante réussite de cet art dans ce pays : les « fixés » ne sont plus seulement mis en vente sur les trottoirs qui entourent, à Dakar, le marché Sandaga, mais ils sont aujourd'hui proposés aux touristes sous forme de pendentifs, de décorations pour les couvertures d'albums de photos, de peintures en fond d'assiettes ou de plats en verre…

La technique du « fixé » est, en apparence du moins, simple : elle consiste à peindre au dos d'une plaque de verre. L'œuvre réalisée est au final vue à travers cette plaque qui, tout en la protégeant, lui donne comme une sorte de luminescence (on a d'ailleurs parlé d'« images de verre »). La particularité de cette technique, c'est que les différentes couches de couleurs utilisées sont appliquées en succession inverse par rapport à la peinture habituelle (ce qui exclut toute possibilité de retouches) puisque le verre sera retourné lorsque l'œuvre sera achevée. Le « souwereur » commence par faire un dessin sur la plaque de verre à l'encre ou à la peinture noire, le tracé délimitant les surfaces qui seront ensuite colorées ; les inscriptions (dont la signature) sont ensuite tracées (à l'envers, bien sûr) ; les surfaces sont peintes en aplats avant qu'une dernière couche recouvre l'ensemble de la plaque.

La peinture sous verre est une technique simple et ancienne mais qui ne s'est installée que tardivement en Afrique de l'Ouest. C'est dans la seconde moitié du XVIe siècle qu'elle apparaît en Italie (Vénétie, Lombardie) où elle donne naissance à des œuvres élaborées, d'inspiration religieuse, largement diffusées par la reproduction en série à une clientèle populaire. Aux XVIIIe et XIXe siècles, l'art de la peinture sous verre est florissant dans les régions rurales d'Europe centrale et orientale (Bohême, Pologne, Transylvanie roumaine) et dans le bassin méditerranéen (Turquie, Tunisie). Plus encore que dans l'Italie de la Renaissance, les « fixés » se font alors, dans ces régions, l'expression des sentiments religieux et de la vie quotidienne des populations.

Il s'agit donc d'un art populaire constitué d'images témoignant de la foi mais aussi des croyances et des superstitions, de l'admiration pour les saints et les héros, du souvenir toujours vivace de légendes et d'épopées religieuses ou historiques, d'un imaginaire collectif puisant dans ce que Jules Supervielle a appelé « la Fable du Monde », sacrée ou profane. Cet art populaire sert également de miroir aux peuples eux-mêmes : portraits d'individus, de couples ou de familles ; scènes de rue ou de village ; récits de la vie conjugale, de méfaits ou d'exploits.

Autant de caractères que l'on retrouve dans les « fixés » du Sénégal dès leur apparition dans ce pays vers la fin du XIX[e] siècle et que l'on retrouvera bien entendu pour la plupart dans ces « images » de Leuk-le-lièvre tant le livre de Senghor et de Sadji, qui les a inspirées, s'engage sur « les routes sans mémoire » tracées par les contes et les récits de l'Ouest africain.

Jean-René Bourrel



Léopold Sédar Senghor (1906-2001)

Léopold Sédar Senghor est né le 9 octobre 1906 à Joal, au Sénégal (Afrique de l'Ouest). Il passe son enfance dans un village de brousse et grandit parmi les petits paysans.

Envoyé à « l'école des Blancs » (1913), il est un excellent élève.

En 1928, il arrive à Paris pour faire ses études supérieures.

Étudiant, il se lie d'amitié avec deux jeunes poètes noirs, Aimé Césaire et L. G. Damas et lance, avec eux, le mouvement de la Négritude. Leur objectif : faire reconnaître l'originalité et la richesse des cultures noires (les arts mais aussi les façons de vivre des Négro-Africains). En effet, selon eux, c'est en respectant la diversité de toutes les cultures qu'un monde de paix et de fraternité verra le jour : « la civilisation de l'Universel ».

Premier agrégé africain de grammaire, Léopold Sédar Senghor est nommé professeur (Tours, Saint-Maur-les-Fossés).

Fait prisonnier en 1940 et libéré en 1942, il commence à écrire ses poèmes. Les six recueils qu'il publie de 1945 à 1979 seront regroupés en 1990 sous le titre *Œuvre poétique*. La poésie est pour lui une activité essentielle : elle exprime sa personnalité et ses engagements mais aussi les profondeurs de « l'âme noire », elle soumet la langue française au « rythme nègre » et réalise ainsi un mélange original, exemple de ce « métissage culturel » qui donnera, selon lui, son sens au monde de demain.

L. S. Senghor est également un homme politique. Député français de 1945 à 1960, il est élu premier président de son pays à l'indépendance de celui-ci (1960). À la tête du Sénégal pendant vingt ans, il entreprend de nombreuses réformes pour en faire un pays moderne et traduit en actions ses idées sur la Négritude (le premier Festival mondial des Arts Nègres est organisé à Dakar en 1966). Il est également soucieux de voir les pays francophones se rassembler dans le partage d'une langue et de valeurs communes.

En 1980, il quitte volontairement le pouvoir. Le monde entier rend alors hommage à son œuvre littéraire et à son action politique. En 1983, il est le premier Africain à être élu à l'Académie française : la Négritude, qu'il représente, est finalement reconnue dans toute sa dignité.

L. S. Senghor meurt le 20 décembre 2001 à Verson, en France.

Principales œuvres :
Chants d'ombre, poèmes (1945)
Hosties noires, poèmes (1948)
Anthologie de la nouvelle poésie nègre et malgache de langue française (1948)
Ethiopiques, poèmes (1956)
Nocturnes, poèmes (1961)
Liberté, cinq volumes de discours, préfaces et essais (1964-1992)
Lettres d'hivernage, poèmes (1973)
Élégies majeures, poèmes (1979)
La Poésie de l'action, livre d'entretiens (1980)
Ce que je crois : Négritude, francité, et civilisation de l'universel, essai (1988)

Abdoulaye Sadji (1910-1961)

Écrivain sénégalais. Instituteur, il enseigne dans la brousse puis à Louga, Rufisque et Dakar. En 1954, il collabore avec la radio de l'AOF avant de devenir inspecteur primaire en 1959.

Tounka (1946 et 1965)
Nini la mûlatresse (1951)
La belle histoire de Leuk-le lièvre (1953)
Maïmouna (1958)
Modou Fatim (1960)
Éducation Africaine et Civilisation (1964)
Ce que dit la musique africaine (1985)

Autres contes dont Leuk est le héros

Leuk-le-lièvre est présent dans les contes de la diaspora africaine, il devient Ti-Malice en Haïti, Compère Lapin dans les contes créoles :
http://www.potomitan.info/atelier/contes/goldenberg.php

On retrouve également Leuk dans les contes louisianais, une copie d'un des contes a été retrouvée dans une ancienne plantation, la plantation Laura, devenue musée du monde créole en Louisiane :
– Compair Lapin et so vié choual
http://www.centenary.edu/french/creole/ccl2.html conte en cajun
– Contes folkloriques de la jeunesse louisianaise, Jacqueline Voorhies, Média-Louisiane, 1985

Exemples de titres : *Compère Lapin et Monsieur Dindon ; Compère Lapin et Madame Carencro ; Compère Lapin, Compère Bouki et les oeufs d'oiseaux ; Compère Bouki et les Macaques.*

Voir à ce propos « La Nouvelle Orléans et le pays cadien... en passant par La Fayette », diffusé par le ministère des Affaires étrangères et européennes et coproduit avec le CRDP de Haute Normandie ainsi que le DVD « De la Fayette à la Nouvelle Orléans » en collaboration avec TV5MONDE.

La belle histoire de Leuk-le-Lièvre a été l'objet d'un autre projet pédagogique soutenu par le ministère des Affaires étrangères et européennes (Dgcid), l'OIF et le CAVILAM sous la forme d'un livre disque :
La belle histoire de Leuk-Le-Lièvre, Léopold Sédar Senghor, Abdoulaye Sadji, interprété par Bernard Giraudeau et Robin Renucci, Musique de Frédérick Martin, Dessins d'Eugène Collilieux, Éditions Textivores.

Informations complémentaires :
www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif





Les personnages

Les personnages principaux que l'on retrouve sur les CARTES À PARLER :

1. Leuk-le-lièvre
2. Gaïndé-le-Lion
3. L'Écureuil
4. Mame-Gnèye-l'éléphant
5. Bouki-l'hyène et sa famille
6. Diargogne-l'araignée
7. M'Bonate-la-tortue
8. N'Gâga-la-baleine
9. Serigne N'Diamala-la-Girafe
10. Les enfants du forgeron et leur père
11. Lièvreteau
12. La lionne
13. L'aveugle
14. Le roi
15. Samba, l'enfant élevé par la lionne

Le prénom des personnages est composé de leur nom wolof et de leur traduction française (le wolof est la langue parlée au Sénégal par la majorité de la population). Leuk ou lëk, par exemple, signifie lièvre en wolof.

La girafe bénéficie d'une identité qui lui est propre. Serigne est, au Sénégal, le titre donné à certaines personnalités religieuses musulmanes.

Leuk s'adresse à certains animaux en utilisant « oncle, sœur, frère... ». Ce sont des termes de respect utilisés dans la culture africaine.

CARTES À PARLER, mode d'emploi

Publics visés

Les CARTES À PARLER sont destinées en priorité aux apprenants de langue française : enfants, adolescents et adultes. Elles pourront s'adresser également aux enfants en école primaire ou être utilisées dans le cadre d'activités d'animation des bibliothèques ou centres de documentation.

Cartes à parler

Comme leur nom l'indique, les CARTES À PARLER sont destinées à développer en priorité l'expression orale (mais aussi l'écrit) dans un cadre à la fois sérieux et ludique. Elles contribueront à stimuler l'imaginaire et la créativité ainsi que la réflexion sur la vie quotidienne.

Elles constituent aussi une passerelle entre les cultures : celle des utilisateurs hors Afrique et celle d'Afrique de l'Ouest. Elles s'inscrivent dans une conception de l'enseignement basée sur la volonté d'éveiller la curiosité, de donner le goût et le désir d'apprendre, et qui associe l'utilisation de la langue à une communication authentique entre les participants.

Le jeu de cartes comprend 32 cartes numérotées de 1 à 32.

Au verso de chaque carte, on trouvera le numéro du chapitre illustré et une brève citation de l'œuvre originale.

Suivant les activités, les cartes peuvent être utilisées ensemble, dans l'ordre ou le désordre.

Chaque activité proposée est indépendante des autres. Il est donc possible d'organiser des séances isolées ou de programmer un projet avec les cartes.

Les CARTES À PARLER sont directement inspirées du livre de lecture scolaire rédigé par L. S. Senghor et A. Sadji. Elles invitent donc à lire ce livre.

Il est évidemment utile et souhaitable d'avoir à disposition l'édition originale de *La belle histoire de Leuk-le-Lièvre*. Cependant, nous avons créé des activités pour lesquelles le texte original n'est pas indispensable.

Édition originale :

Léopold Sédar Senghor, Abdoulaye Sadji, *La belle histoire de Leuk-le-lièvre*, Hachette, Edicef, Paris 1953.

L'ouvrage existe aussi en livre de poche : collection Afrique en poche Cadet, Edicef, Paris 1990.

Informations sur les activités

Le public (enfants, adolescents, adultes, tous publics) est mentionné à titre indicatif.

Des pictogrammes indiquent les types d'activités :

dessin – production écrite – @ internet – mise en scène
travaux manuels – observation – production orale

Les niveaux de difficulté des activités et des jeux sont indiqués de deux manières :

- Pour tous : très facile : +
  facile : ++
  assez difficile : +++

- Pour les professeurs de français :

Les niveaux sont ceux définis par le Cadre européen commun de référence et correspondent aux compétences et savoir-faire décrits dans la grille d'auto-évaluation correspondante.

A1 : niveau découverte
A2 : niveau intermédiaire
B1 : niveau seuil
B2 : niveau avancé

Pour plus de précision, nous vous invitons à retrouver la grille d'auto-évaluation sur le site : www.leplaisirdapprendre.com.

Propositions d'activités avec toutes les cartes

AVEC TOUTES LES CARTES

Tous niveaux — +/++

Public : tous publics

Les éléments d'une carte

Petits groupes

Présenter les cartes et les personnages représentés.
Placer les cartes au centre du groupe.
Chaque participant se lève et tire une carte au hasard.
Premier tour : les participants nomment les personnages représentés sur la carte.
Deuxième tour : les participants nomment les éléments du décor.
Troisième tour : les participants nomment les couleurs visibles sur la carte.
Quatrième tour : les participants doivent résumer en une phrase ce qu'ils voient.

AVEC TOUTES LES CARTES

Tous niveaux — ++

Public : tous publics

Une carte à décrire

Participants individuels

Placer les cartes au centre du groupe.
En deux minutes maximum, les participants se lèvent et vont choisir chacun une carte.
Ils doivent décrire avec le plus de précision possible la carte choisie : personnages, décor, action.

AVEC TOUTES LES CARTES

Tous niveaux — +/++

Public : tous publics

Une carte une histoire

À deux, puis présentation au groupe

Placer les cartes au centre du groupe.
Les participants se lèvent et tirent une carte au hasard pour deux participants.
En s'inspirant de la carte, ils doivent raconter ou écrire une histoire.

AVEC TOUTES LES CARTES

Tous niveaux — +

Public : enfants

Je suis…

Participants individuels

Chaque participant choisit un animal et fabrique un masque pour le représenter.
Les participants créent l'identité de leur animal (prénom, âge, goûts…).
Les masques pourront être utilisés pour d'autres jeux.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics

Mémoire — *Participants individuels et grand groupe*

Chaque participant tire une carte au hasard dans le jeu et la regarde
pendant 20 secondes.
Il doit ensuite raconter de mémoire ce qui se trouvait sur la carte.
Puis on montre les cartes.
Variante : les participants doivent dessiner de mémoire ce qui se trouvait sur la carte.
On fait une exposition avec les cartes originales et les dessins exécutés de mémoire.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics



Dialogue — *Groupes de deux ou trois*

Placer les cartes au centre du groupe.
Chaque groupe choisit une image avec au moins deux personnages.
Les participants préparent en une à deux minutes le dialogue entre ces personnages.
Ils jouent le dialogue devant le groupe.
Variante : mimer la scène pendant qu'un narrateur raconte l'histoire.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics

Une histoire illustrée — *Petits groupes*

Chaque groupe tire cinq cartes au hasard.
Les participants placent les cartes dans un ordre à leur convenance puis racontent une histoire à partir de ces cartes.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics

Avant et après — *Petits groupes*

Faire des petits groupes de trois ou quatre.
Mélanger et distribuer le même nombre de cartes par groupe.
Chaque membre du groupe tire une carte et raconte ce qui s'est passé juste avant le moment représenté sur l'image.
Variante : raconter ce qui va se passer juste après la scène représentée.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics

 **La scène vue par un des personnages** *Petits groupes*

Les participants tirent une carte au hasard.
Ils racontent ou écrivent l'histoire selon la perspective d'un des personnages de la carte.

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : enfants et adolescents

Portrait *Participants individuels et grand groupe*

Les participants tirent une carte au hasard.
Ils doivent faire le portrait de l'animal ou des animaux représentés sur la carte.
Ils peuvent le faire à la première personne (par exemple : « Je m'appelle Leuk, etc. ») ou à la troisième personne (par exemple : « Il s'appelle Leuk, il a quatre pattes. »).

AVEC TOUTES LES CARTES | Tous niveaux | +/++

Public : tous publics

 **Dessine-moi une image** *À deux*

Les participants prennent connaissance des cartes. On forme des équipes de deux.
Un participant tire une carte au hasard. Il cache la carte à son voisin et donne des indications descriptives. Le partenaire doit dessiner l'image d'après la description de son coéquipier. Présenter ensuite tous les dessins à la classe.

AVEC TOUTES LES CARTES | Niveaux A2 et B1 | ++/+++

Public : tous publics

Les herbivores et les carnivores *Petits groupes*

Les groupes trouvent 10 animaux herbivores et 10 autres carnivores.
Le premier groupe qui a trouvé les 20 animaux a gagné.
Demander aux participants de chercher dans les cartes les animaux herbivores et les animaux carnivores.
Comparer les listes et les compléter.

AVEC TOUTES LES CARTES — Niveaux A1 et A2 — +/++

Public : tous publics

Cartes d'identité — *Participants individuels et grand groupe*

Demander aux participants de choisir un animal présent sur une carte et d'établir sa carte d'identité (voir en fin de livret l'annexe « Cartes d'identité »).
Chaque participant présente son animal aux autres.

AVEC TOUTES LES CARTES — Niveaux A2 et B1 — ++

Public : enfants et adolescents



Je suis le plus... — *Petits groupes*

À tour de rôle, chaque groupe choisit un animal représenté sur une carte.
Un participant d'un groupe prend la parole et se présente en disant par exemple :
« Je suis un lion. Je suis le plus fort... »
Un participant d'un autre groupe répond : « Moi, je suis Leuk-le-Lièvre, je suis le plus intelligent. »
Et ainsi de suite avec chaque fois l'intervention d'un nouveau participant dans chaque groupe. Il est interdit de parler deux fois de suite.

AVEC TOUTES LES CARTES — Niveaux A2 et B1 — ++

Public : tous publics



Comparaisons des animaux — *Petits groupes*

Les groupes choisissent une carte avec au moins deux animaux.
Ils comparent les animaux présents sur la carte. (Exemples : Le lion est plus fort et plus dangereux que l'éléphant / La tortue porte sa maison, pas le lièvre.)

AVEC TOUTES LES CARTES — Niveaux A2 et B1 — ++

Public : tous publics



Le plus inoffensif — *Petits groupes et grand groupe*

Les groupes font une liste des animaux de la brousse et de la forêt à l'aide des cartes.
Ils doivent classer ensuite les animaux du plus inoffensif au plus dangereux. (La girafe, l'hirondelle... le chacal, le lion.)
Les participants se mettent d'accord en grand groupe pour un classement commun.

AVEC TOUTES LES CARTES

Niveaux B1 et B2 +++

Public : adolescents

Les attributs des animaux

Petits groupes et grand groupe

Demander aux participants de faire une liste des animaux à l'aide des cartes.
Ils classent ensuite les animaux en fonction de leurs attributs (griffes, becs, pattes, poils, plumes, carapace, dents) dont ils expliqueront les fonctions. (Par exemple : les griffes servent à se défendre, le bec sert à piquer et à manger...).

AVEC TOUTES LES CARTES

Niveaux B1 et B2 +++

Public : adolescents et adultes

La plus belle carte

Participants individuels et grand groupe

Demander aux participants de constituer le jury d'un concours artistique et d'élire la plus belle carte selon eux.
Ils doivent justifier leur choix et expliquer leurs critères.

AVEC TOUTES LES CARTES

Tous niveaux ++/+++

Public : enfants et adolescents

Avec un cache

Petits groupes

Prendre un carton de même dimension que les CARTES À PARLER.
Dessiner quatre formes géométriques sur le carton : un carré, un rectangle, un cercle et un losange.
Découper les formes en laissant une partie attachée au carton pour pouvoir ouvrir et fermer les « fenêtres ».
Mélanger les cartes à parler.
Tirer les cartes une à une au hasard.
Appliquer le cache et ouvrir une fenêtre.
Les participants essaient de deviner de quelle carte il s'agit et ce qu'elle représente.
Si personne ne trouve, on ouvre une deuxième fenêtre et ainsi de suite.
Après avoir ouvert les quatre fenêtres, on montre la carte.
L'équipe qui a proposé la bonne réponse marque un point. L'équipe qui a le plus de points à la fin du jeu a gagné.



Propositions d'activités avec des cartes isolées

Cartes 1 et 2 – Le plus jeune animal

Public : tous publics — Tous niveaux — +

Points communs et différences — *Petits groupes*

Les cartes 1 et 2 illustrent la même scène représentée par deux artistes.
Consigne : regardez bien !
Quels sont les points communs et les différences entre les deux images ?
Cette activité peut également être réalisée avec les cartes 7 et 8 ainsi que 14, 15 et 16.

Cartes 1 et 2 – Le plus jeune animal

Public : enfants — Niveaux A1 et A2 — +

Les animaux — *Petits groupes*

Consigne : regardez bien les deux cartes. Nommez dans votre langue les animaux représentés. Cherchez les mots français qui correspondent.
Choisissez un animal et dessinez-le.

Cartes 1 et 2 – Le plus jeune animal

Public : enfants — Niveaux A1 et A2 — +

Devinette — *En groupes de deux*

Consigne : à tour de rôle, décrivez un personnage de la carte à votre partenaire qui doit deviner de quel animal il s'agit.

Carte 4 – Les conseils de Diargogne l'Araignée

Public : enfants et adolescents — Niveaux A2 et B1 — ++

Quel est mon avenir ? — *Petits groupes*

Consigne : Diargogne-l'araignée donne des conseils à Leuk-le-lièvre et sait prédire l'avenir. Imaginez le dialogue entre les deux personnages. Puis jouez la scène.

Carte 4 – Les conseils de Diargogne l'Araignée

Public : enfants et adolescents — Niveaux A2 et B1 — ++

La vie de l'araignée — *Petits groupes*

Consigne : dessinez une araignée dans une maison.
Racontez l'histoire de l'araignée dans cette maison.

Carte 4 – Les conseils de Diargogne l'Araignée

Public : enfants et adolescents Niveaux A2 et B1 ++

 **Les conseils de l'araignée** *Petits groupes*

Expliquer aux participants que Diargogne l'Araignée donne des conseils à Leuk-le-Lièvre pour son voyage.

Consigne : dressez la liste des conseils que donne, d'après vous, Diargogne l'Araignée à Leuk-le-Lièvre.

Mettre en commun tous les conseils.

Faire une liste de conseils que l'on peut donner à un voyageur.

Carte 5 – Leuk découvre la forêt

Public : adolescents et adultes Niveaux B1 et B2 ++/+++

 **Le lièvre et la tortue** *Petits groupes*

Consigne : répondez aux questions suivantes : Que voit-on sur cette carte ? Que savez-vous sur les animaux représentés ? Quel est le caractère des personnages de la scène ?

Mise en commun. Lire ensuite le texte au verso de la carte ou le chapitre 5 de *La belle histoire de Leuk-le-Lièvre.*

Consigne : d'après le texte, quels sont les caractères de Leuk-le-Lièvre et de M'Bonate la tortue ?

Comparez avec les personnages de la fable de la Fontaine, *Le lièvre et la tortue* :

Rien ne sert de courir ; il faut partir à point :
Le lièvre et la tortue en sont un témoignage.
« Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. – Sitôt ? Êtes-vous sage ?
Repartit l'animal léger :
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'ellébore.)
– Sage ou non, je parie encore. »
Ainsi fut fait ; et de tous deux
On mit près du but les enjeux :
Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre lièvre n'avait que quatre pas à faire,
J'entends de ceux qu'il fait lorsque, prêt d'être atteint,
Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la tortue
Aller son train de sénateur.
Elle part, elle s'évertue,
Elle se hâte avec lenteur.
Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y a de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose
Qu'à la gageure. À la fin, quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait ; mais les élans qu'il fit
Furent vains : la tortue arriva la première.
« Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?
De quoi vous sert votre vitesse ?
Moi l'emporter ! Et que serait-ce
Si vous portiez une maison ? »

Note : des fiches d'activités avec les fables sont téléchargeables sur les sites : www.leplaisirdapprendre.com et www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif, voir également le CD éducatif « Les fables de la Fontaine » diffusé par Textivores et créé avec le soutien du ministère des Affaires étrangères et européennes (Dgcid).

Carte 6 – Les caractères des animaux

Public : enfants | Niveaux A1 et A2 | +

Portraits et caractères — *En groupes de deux*

Montrer la carte numéro 6 comme exemple.
Consigne : à deux. Prenez chacun une feuille de dessin et dessinez une ligne pour la partager en deux parties égales.
En vous inspirant de la carte, dessinez chacun un animal dans un des cadres.
Échangez vos feuilles et dessinez un animal dans l'autre cadre.
Ainsi sur chaque feuille, il y aura deux dessins dessinés par deux participants.
Faites une courte description de chaque animal.
Exposer les dessins.

Cartes 7 et 8 – La rencontre de l'éléphant et de la baleine

Public : enfants | Niveaux A1 et A2 | +

La mer — *Individuellement ou en petits groupes*

Montrer les cartes 7 et 8.
Première étape : les participants doivent identifier les points communs et les différences entre les deux cartes.
Deuxième étape : les participants doivent créer une grande affiche sur la mer. Celle-ci sera d'une part dessinée mais aussi réalisée avec des collages : par exemple, l'écume avec du coton, le sable avec des paillettes ou du sable collé, etc.
Exposition des affiches.
Les participants doivent nommer en français les éléments utilisés pour réaliser les affiches (par exemple : des crayons à papier, des crayons de couleur, de la peinture, du coton...)

Cartes 7 et 8 – La rencontre de l'éléphant et de la baleine

Public : adolescents et adultes | Niveaux B1 et B2 | +++

Les regrets de Leuk — *Individuellement ou en petits groupes*

Montrer les cartes 7 et 8.
Première étape : le meneur de jeu raconte que Leuk a fait un mauvais tour au lion et à la baleine. Il leur a faire croire qu'il y avait un trésor au bout d'une corde. La baleine et le lion suivent la corde et finissent par se rencontrer.
Consigne : racontez la rencontre entre la baleine et le lion.
Deuxième étape : à trois, les participants jouent la scène des regrets de Leuk :
Leuk décide de retourner voir l'éléphant et la baleine pour tout expliquer et se faire pardonner. L'éléphant et la baleine écoutent Leuk et réagissent.

Carte 9 – Leuk chez Oncle Gaïndé-le-Lion

Public : enfants et adolescents — Niveaux A1 et A2 — +/++

  **Rendez-vous** — *À deux*

Montrer la carte 9.

Première étape : les participants racontent ce qui se passe et qui sont les personnages sur la carte.

Le meneur de jeu complète l'histoire en racontant que l'Oncle Gaïndé-le-Lion a accepté de donner une dent à Leuk pour sauver les animaux d'un grand danger. Cette dent sera donnée à un marabout.

Note culturelle : un marabout est une personne qui a des pouvoirs magiques et qui peut prévenir ou guérir des maladies grâce à des talismans.

Deuxième étape :

Consigne : à deux, imaginez et jouez une demande de rendez-vous chez le dentiste.

Carte 9 – Leuk chez Oncle Gaïndé-le-Lion

Public : enfants et adolescents — Niveaux A1 et A2 — +/++

 **Mime** — *À trois*

Montrer la carte 9.

Consigne : en vous inspirant de cette carte, mimez la scène.

Carte 9 – Leuk chez Oncle Gaïndé-le-Lion

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 — +++

  **Une dent de lion vivant** — *Petits groupes*

Dans le texte original, Leuk-le-lièvre a conclu un marché avec Mame-Randatou la fée. Pour « payer son travail », il doit rapporter une dent de l'Oncle Gaïndé-le-Lion.

Consigne : imaginez la ruse employée par Leuk pour prendre une dent à Oncle Gaïndé-le-lion.

Jouez la scène à trois : Leuk, Oncle Gaïndé-le-lion et le narrateur qui raconte l'histoire à la manière d'un conte.

Lire ensuite le chapitre original du livre.



Carte 9 – Leuk chez Oncle Gaïndé-le-Lion

Public : adolescents et adultes — Niveaux B1 et B2 +++

 **La prédiction du marabout** — *À deux*

Dans le texte original, Leuk-Le-Lièvre vient demander une dent à Oncle Gaïndé-le-Lion pour la ramener à un marabout. Il prétend que c'est pour éloigner une épidémie qui toucherait tous les animaux.
Organiser un jeu de rôles :
Consigne :
• Participant A : Vous êtes Oncle Gaïndé-le-lion et vous posez des questions à Leuk sur le grand malheur censé tomber sur les animaux.
• Participant B : Vous êtes Leuk et vous expliquez comment une malédiction va s'abattre sur le pays des animaux. Vous devez être suffisamment persuasif pour convaincre le lion de vous confier une dent.

Carte 10 – La ruse de Lièvreteau

Public : adolescents et adultes — Niveaux A2 et B1 ++/+++

  **Pourquoi ?** — *Petits groupes*

Montrer la carte 10.
Lièvreteau n'est pas dupe : le personnage en face de lui n'est pas sa mère mais Bouki-l'hyène. Il ne se laissera pas tromper.
À la manière du *Petit Chaperon rouge* qui pose des questions au loup déguisé en grand-mère, posez des questions à Bouki qui imite la mère du lièvreteau.
a) En petits groupes, imaginez les questions et les réponses (par exemple : pourquoi ta voix est-elle différente ? pourquoi tes oreilles sont-elles bizarres ? etc.).
b) Jouez la scène.
Pour aller plus loin : lire le chapitre 20 de Leuk-le-Lièvre : la ruse de Lièvreteau.
Lire le *Petit chaperon rouge*, conte oral retranscrit par les Frères Grimm en Allemagne et par Charles Perrault en France. Les participants comparent ce conte et l'épisode de Lièvreteau et de Bouki dans *La belle histoire de Leuk-le-lièvre*.
(Pour retrouver le texte original : http://chaperon.rouge.online.fr/)

Carte 11 – Leuk et les petits forgerons

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++

Leuk et les enfants — *Petits groupes*

Montrer la carte 11.
Consigne : à deux ou trois. Imaginez le dialogue entre Leuk et les enfants.
Leuk pose des questions aux enfants pour connaître leur mode de vie.
Puis les enfants interrogent Leuk sur sa manière de vivre dans la forêt.

Carte 12 – Leuk et les petits forgerons

Public : tous publics — Niveaux A1 et A2 +/++

Les métiers — *Petits groupes*

Montrer la carte 12.

Première étape : demander aux participants quel est d'après eux le métier du personnage de droite. (Réponse : un forgeron ; il tient une barre de fer chauffée). Ce métier existe-t-il encore dans leur pays ?

Deuxième étape : en groupe, faire la liste des différents métiers que l'on peut trouver dans un village (par exemple : boulanger, pompier, chauffeur de bus, etc.)

Consigne : associez deux objets à chaque profession (par exemple : le pain et le four pour le boulanger)

Pour aller plus loin : faire dessiner en petits groupes des cartes par profession : par exemple, représenter un boulanger, un pain et un four.

Carte 14, 15 et 16 – Voyage au pays du mil

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++



Vendre et acheter — *En groupe puis à deux*

Montrer les cartes 14, 15 et 16.

Première étape : chaque groupe doit dire ce que l'on vend au marché représenté sur les cartes. (Des fruits, des céréales, des animaux, etc.)

Le meneur de jeu précise que dans l'histoire originale, Leuk et Bouki ont si peu à manger qu'ils ont décidé de venir vendre leur tante…

Deuxième étape : les participants choisissent un produit dans la liste des marchandises à vendre et à acheter.

Ils jouent une scène de vente. L'acheteur s'informe sur le prix. Le vendeur vante les qualités du produit. L'acheteur discute le prix. Le vendeur accepte ou refuse la négociation.

Carte 17 – Une toilette dans les branches

Public : enfants — Niveaux A2 +/++

Recettes — *Petits groupes*

Montrer la carte 17.

Expliquer que Leuk a réussi à attacher Bouki dans un arbre et à faire la cuisine devant lui.

Première étape : dessiner une grande marmite comme sur le fixé sous verre de la carte.

Deuxième étape : demander aux participants de faire la liste des choses que l'on peut mettre dans une bonne soupe. Trouvez les mots en français pour des légumes, des fruits, de la viande, du poisson ou des épices.

Troisième étape : demander aux participants de dessiner les légumes, fruits, morceaux de viande ou poissons. Découpez les dessins.
Quatrième étape : dans chaque groupe, chaque participant propose à tour de rôle un ingrédient à mettre dans la marmite pour faire la soupe en disant :
« Dans ma soupe, je mets... des carottes, etc. » et en mimant l'action.

Carte 18 – Leuk prisonnier

Public : tous publics | Niveaux B1 et B2 ++/+++

 Vengeance | *Petits groupes*

Montrer la carte 18.
Première étape : demander aux participants ce que représente d'après eux la carte et pourquoi. (Par exemple : Bouki tient un bâton, il menace Leuk.)
Expliquer que la famille de Bouki se réunit pour proposer une vengeance contre Leuk.
Deuxième étape : demander aux participants d'imaginer des vengeances proposées par chacun des personnages du dessin. Faire parler Leuk pour sa défense.
Troisième étape : lire le verso de la carte.
Lire le texte original et trouver comment Leuk va se sortir d'affaire.

Carte 20 – Visite de Leuk à Oncle Gaïndé

Public : tous publics | Niveaux B1 et B2 ++/+++

 Portraits | *Participants individuels*

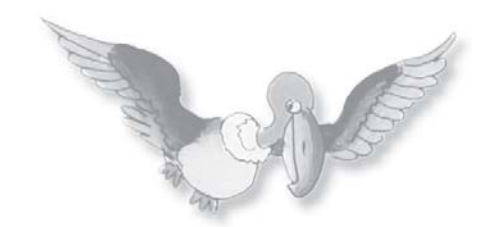
Montrer la carte 20 (ou la carte 6).
Première étape :
Consigne : en vous inspirant de cette carte, faites le portrait de l'Oncle-Gaïndé-le Lion.
Deuxième étape : sur une feuille, dessinez de mémoire un autre personnage de *La belle histoire de Leuk-le-lièvre* et présentez-le.

Carte 21 – La dernière prise

Public : adolescents et adultes | Niveaux B1 et B2 ++/+++

 Justification | *Petits groupes*

Montrer la carte 21. Indiquer que cette carte porte le titre « La dernière prise ».
Que voit-on sur la carte et qu'est-ce qui justifie ce titre ? (Par exemple : un vautour observe la scène. Il représente la mort.)



Cartes 23, 24, 25 et 26 – Un âne savant / Un dernier tour de Leuk / Le conte de Bouki « va à la mer ».

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++

Récit — *Petits groupes*

Les quatre cartes 23, 24, 25 et 26 constituent le même récit.
Demander aux participants de reconstituer l'histoire par écrit en incorporant dans leur récit les citations du verso des cartes.
Limiter le récit à une seule page.
Lire ensuite à haute voix des textes créés.

Carte 27 – La sagesse de Serigne N'Diamala / Leuk devenu herbivore

Public : tous publics — Niveaux A2 et B1 ++/+++

 **Les girafes** — *À deux*

Demander aux participants d'écrire un court texte informatif sur la vie des girafes.
Ils doivent compléter leurs informations sur Internet puis présenter le résultat de leur recherche aux autres participants.

Carte 27 – La sagesse de Serigne N'Diamala / Leuk devenu herbivore

Public : tous publics — Niveaux A2 et B1 ++/+++

 **Végétarisme** — *À deux*

Montrer la carte 27.
Note culturelle : le texte fait référence à Gandhi et à sa philosophie que Senghor admirait. En effet, Gandhi prônait la non-violence et avait adopté le végétarisme car il considérait les animaux égaux à l'homme.
Indiquer aux participants que dans cette scène, la girafe Serigne N'Diamala va convaincre Leuk de devenir végétarien.
Consigne : imaginez le dialogue entre Leuk et la girafe. Jouez-le devant la classe.

Carte 27 – La sagesse de Serigne N'Diamala / Leuk devenu herbivore

Public : tous publics — Niveaux A2 et B1 ++/+++

 **La sagesse de la girafe** — *Petits groupes*

Consigne : écrivez les 10 principes que la girafe s'est imposés dans sa vie.
Formulez-les à l'infinitif. Choisissez les 10 meilleurs et écrivez-les sur un panneau.
(Exemples : vivre seule, s'éloigner de tout le monde, fuir les ennemis, faire les courses nécessaires, apprendre, ne pas chasser, ne manger que des végétaux…)
Consigne : écrivez votre recette du bonheur en quelques principes.

Carte 27 – La sagesse de Serigne N'Diamala / Leuk devenu herbivore

Public : tous publics | Niveaux A2 et B1 ++/+++

La décision de Leuk

Petits groupes

Première étape :

Consigne : Serigne N'Diamala va transformer la vie de Leuk. Après sa rencontre avec elle, il va prendre une série de bonnes résolutions.
Observez la carte 27. Imaginez les pensées de Leuk après sa rencontre avec la girafe. Quelles résolutions va-t-il prendre ? (Par exemple : Je ne mangerai plus de viande...)

Deuxième étape :

Consigne : répondez aux questions posées au verso de la carte.
Quelle est votre opinion personnelle sur le sujet ?

Carte 28 – Cousin N'Diombor-le-lapin

Public : tous publics | Niveaux B1 ++/+++

Rencontres

Petits groupes

Montrer la carte 28.
Consigne : imaginez le dialogue entre les différents personnages représentés et jouez-le.
Pour aller plus loin : lire la fable de la Fontaine, *Le loup et le chien* (texte disponible sur : www.lafontaine.net) et faire comparer les deux aventures.
Demander aux participants de donner leur opinion sur le point de vue de Leuk d'une part et du loup dans la fable d'autre part.

Carte 29 – Visite de Leuk au roi

Public : tous publics | Niveaux B1 et B2 ++/+++

La fête des sens

Petits groupes puis grands groupes

Montrer la carte 29. Leuk-le-lièvre rencontre un aveugle sur son chemin.
(Voir également carte 13 : Leuk chez les aveugles.)

Première étape :

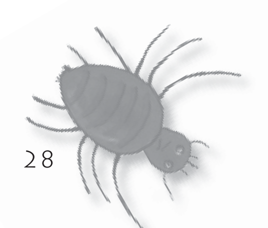
Consigne : décrivez le plus précisément possible ce que vous voyez.

Deuxième étape :

Consigne : à partir de l'image, essayez de dire ce que l'on entend, ce que l'on sent.

Pour aller plus loin :

Consigne : imaginez et dites ce que l'on entend : dans la rue ; dans un magasin ; dans un restaurant ; dans une gare ; à la campagne ; dans la forêt.



Consigne : trouvez des mots à classer dans les cinq sens :
L'ouïe – le toucher – l'odorat – la vue – le goût
Troisième étape :
La fête des sons : les participants reproduisent en groupe des ambiances sonores en imitant les bruits et les sons possibles, par exemple, dans une forêt ou une gare.

Carte 30 – Visite de Leuk au roi

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++

Une histoire — *Petits groupes puis grands groupes*

Montrer la carte 30.
Consigne : sur cette carte, trois moments de la même histoire sont représentés en même temps. Lesquels ?
(Suggestion de réponses : 1 : Leuk rend visite au roi ; 2 : Leuk est chassé de la case du roi ; 3 : Leuk est mis en prison).
À partir de ces éléments, racontez l'histoire.
À tour de rôle, chaque groupe présente son histoire.

Carte 30 – Visite de Leuk au roi

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++

Politesse — *Petits groupes puis grands groupes*

Montrer la carte 30.
Consigne : selon vous, quelles sont les règles de bienséance lorsque l'on rend visite à un roi ? Que peut-on apporter comme présent ?
Chaque groupe présente ses réponses.
Lire ensuite le texte du verso de la carte. Quelles sont les propriétés de l'écuelle magique ? (Suggestion de réponse : on peut faire apparaître ce que l'on veut dedans.)
Jouez la scène.

Carte 31 – Le petit Samba et la lionne

Public : tous publics — Niveaux B1 et B2 ++/+++

Les lions — *Petits groupes puis grands groupes*

Première étape : avant de montrer la carte 31, demander aux participants :
Que savez-vous sur les lions ?
Chaque groupe donne ses résultats.
Deuxième étape : montrer la carte 31.
À partir de la carte, racontez l'histoire des deux personnages.



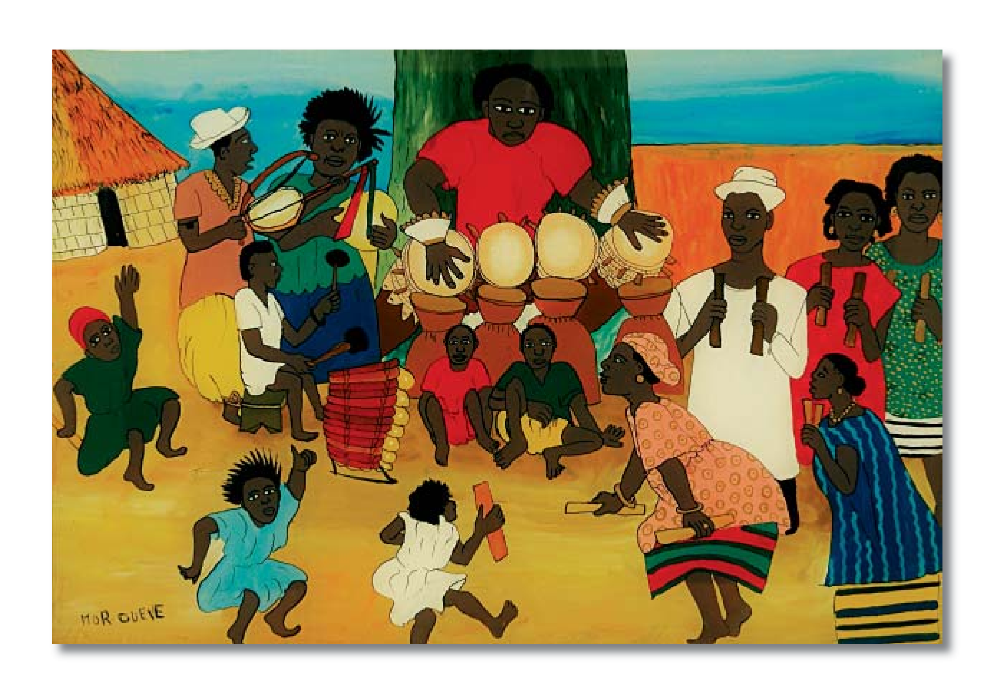
Carte 32 – Le retour triomphal

Public : adolescents et adultes Niveaux B1 et B2 +++

Merci à Leuk

Petits groupes

Consigne : les animaux de la brousse veulent remercier Leuk et organisent pour lui une cérémonie dans laquelle ils lui remettent une médaille. Préparez puis prononcez le discours du président de la cérémonie. Choisissez le discours le plus convaincant, le plus émouvant.



Cartes d'identité des animaux

Prénom : ....
Animal : ....
Caractéristiques physiques : ....

Caractère : ....

Prénom : ....
Animal : ....
Caractéristiques physiques : ....

Caractère : ....

Prénom : ....
Animal : ....
Caractéristiques physiques : ....

Caractère : ....

Prénom : ....
Animal : ....
Caractéristiques physiques : ....

Caractère : ....

Les sites des partenaires

L'Organisation Internationale de la Francophonie :
www.francophonie.org

Le ministère des Affaires étrangères et européennes :
http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif

Le Centre d'Approches Vivantes des Langues et des Médias (CAVILAM) :
www.cavilam.com, www.leplaisirdapprendre.com

Éditions Sépia :
www.editions-sepia.com



